

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'ÉCART ENTRE REPRÉSENTATION ET EXPÉRIENCE DANS UN DISPOSITIF
AUDIOVIDÉOGRAPHIQUE QUI DÉJOUE LES MODALITÉS D'OCCUPATION DE
L'ESPACE HABITÉ

MÉMOIRE-CRÉATION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

FRÉDÉRIC LAVOIE

JUILLET 2007

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

En premier lieu, pour leur soutien tout au long de la réalisation de ce projet et pour leurs commentaires généreux en ce qui a trait à l'écriture du présent texte, je tiens à remercier chaleureusement Mario Côté et Alain Paiement.

En deuxième lieu, je tiens également à remercier toute l'équipe de la Galerie de l'UQAM, en particulier Louise Déry, Audrey Genois, Marie-Ève Beaupré et Marie Primeau, notamment pour m'avoir facilité l'accès à la galerie durant la période de tournage à l'été 2006.

En troisième lieu, je dois souligner la contribution des nombreux individus qui ont participé, de près ou de loin, devant ou derrière la caméra, au tournage et à la post-production du projet *Les unités*. Les cyclistes Roxanne Chebez et Sylvain Baumann, les Jazzissimo de Jean-Philippe Thibault et Marjolaine Borduas qui interprètent les mascottes, le chat *Mon Chat* de Sophie Bélair Clément, et elle-même, le fugitif pyromane Mathieu Latulippe, la pourchassée Alexandra Cloutier ainsi que tous les préposés à l'entretien, agents de sécurité et autres employés de l'UQAM qui ont acceptés de marcher pour moi durant quelques instants devant la caméra. Je remercie également les quelques passants, rencontrés aux intersections des rues Ste-Catherine et Berri, ayant accepté de se prêter au jeu.

En dernier lieu, pour leur soutien technique et leurs nombreux conseils, je remercie également Martin Pelletier et le Centre Interuniversitaire des Arts Médiatiques (CIAM), Dan Nguyen de Hexagram-UQAM, Martin Grant et Danny Glaude qui ont grandement contribué à la confection de l'écran de projection ainsi que Benoît Cool pour son aide au bruitage au Studio Interlock Audio.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	v
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
LIEU ET ESPACE. MES IMAGES VIDÉOGRAPHIQUES DANS L'ESPACE D'EXPOSITION : ENTRE LA SALLE DE PROJECTION CINÉMATOGRAPHIQUE ET LE CUBE BLANC	6
1.1 ESPACES ARCHITECTURAUX ET ESPACES HABITÉS	6
1.2 L'ESPACE DE LA GALERIE. PUR RÉCEPTACLE OU ESPACE SPÉCIFIQUE	8
1.3 EFFETS D'UNE PROJECTION DANS L'ESPACE D'EXPOSITION	9
1.4 LES ESPACES PRODUITS PAR L'ŒUVRE	11
CHAPITRE II	
CORPS <i>IN SITU</i>	14
2.1 LA MOBILITÉ DES CORPS : CORPS DANS L'IMAGE ET VISITEURS- SPECTATEURS	14
2.2 LE LIEU DE PASSAGE	17
2.3 LES MANIÈRES PROPRES À CHACUN DE MARCHER	18
2.4 MARCHER DEVANT LA CAMÉRA, ICI ET MAINTENANT	21
2.5 MARCHER À LA SUITE DE QUELQU'UN : MARCHER ENSEMBLE	23
2.6 UN RÉCIT DE MARCHEURS	25
CHAPITRE III	
IMAGES ET SONS; EFFET DE RÉEL ET TRICHÉRIES	28
3.1 SPÉCIFICITÉS DU POINT DE VUE. LE DISPOSITIF DE CAPTATION	28
3.2 CADRER ET DÉCADRER. L'ESPACE DU HORS-CHAMP	30
3.3 MONTAGE VISIBLE ET MONTAGE INVISIBLE	32
3.4 DISCONTINUITÉ DANS L'ESPACE SONORE	35
CONCLUSION	39
ANNEXE	41
BIBLIOGRAPHIE	43

RÉSUMÉ

J'aborde, dans ce texte d'accompagnement, les principaux enjeux de ma production artistique à partir de l'installation *Les unités*. Cette installation, constituée principalement de deux vidéos synchronisées à une trame sonore, envisage différentes manières corporelles d'investir et de prendre place physiquement dans l'espace spécifique que constitue la Galerie de l'UQAM. L'exposition prend à partie le lieu même de la galerie comme espace potentiel d'investissement d'un récit audiovisuel.

Ce texte tente de mettre en évidence les multiples relations qui lient ma production artistique aux notions de point de vision et de point d'écoute — regroupés sous la notion de point de vue — d'espaces architecturaux et d'espaces habités ainsi qu'aux manipulations spatio-temporelles élaborées à partir du langage audiovisuel.

Je m'appuie sur les notions de lieu et d'espace pour situer les effets de ma projection dans la salle d'exposition. Ma projection *in situ* inscrit un récit dans le lieu vide de l'espace d'exposition afin de l'« habiter » autrement. Dans ce récit, divers figurants traversent la portion de l'espace d'exposition découpée par l'écran de projection. Dans la succession soutenue par le récit, je m'intéresse à l'acte de la marche et plus encore à « l'être-ensemble » produit par la fausse succession des marcheurs.

J'associe le spectateur-visiteur aux passants dans la projection sous la dénomination de flâneur. Entre mobilité et regard fixe, entre le spectateur de la salle de projection et le visiteur de l'espace d'exposition, le spectateur-visiteur de l'installation *Les unités* se trouve confronté à la mobilité des flâneurs à l'image. Les manipulations de l'image par le montage me permettent de produire un effet de temps continu dans la succession des passants et de prolonger l'espace de l'écran dans un hors-champ sonore qui occupe tout l'espace d'exposition.

Cette installation tente de générer une rencontre perceptuelle et sémantique entre le contenu de l'image et le lieu de sa projection, entre les corps dans l'image et notre corps de spectateur-visiteur situé à proximité.

INTRODUCTION

Comment un dispositif constitué d'images en mouvement accompagné d'une ambiance sonore peut-il affecter notre appréhension de l'espace environnant? Comment peut-on déjouer les modalités d'occupation de l'espace habité à travers un dispositif audiovisuel? De telles questions, impliquant l'écart entre la saisie sensorielle et intellectuelle d'un lieu, renvoient à l'aspect *in situ* d'un projet de création. Ces questions trouvent des ancrages dans une manière d'articuler les effets de proximité et de distance produits par la rencontre entre des lieux, des spectateurs-visiteurs et un récit audiovisuel.

À travers l'installation *Les unités*, j'inscris les préoccupations qui alimentent ma recherche artistique depuis les installations *L'angle mort* (2005, Galerie B-312) et *La dynamo* (2006, Centre des arts actuels SKOL) ainsi que les monobandes *Code d'accès* (2002, 2 min.), *Deux-pièces* (2004, 6 min.) et *C.-À-D.* (2005, 6 min.). Ces préoccupations, je peux les rassembler autour de trois notions qui révèlent et délimitent ses enjeux. En premier lieu, j'identifie la notion de point de vision liée à la subjectivité du regard, ancrée dans les conditions perceptuelles et sensorielles de l'expérience du monde. En deuxième lieu, j'inscris la distinction constitutive qui tend à séparer la notion d'espace architectural — défini par la dimension géométrique et matérielle d'un lieu — du degré d'habitabilité des espaces, liés aux multiples formes d'occupation et d'appropriation d'un lieu. En troisième lieu, je reconnais l'importance des manipulations spatio-temporelles liées au travail de l'image et du son que le langage vidéographique me permet de mettre en place.

Mon travail actuel s'inscrit dans la continuité des préoccupations que l'on retrouve dans les différentes réalisations produites entre 2004 et 2006, réalisations qui sont autant des installations vidéo que des monobandes.

Dans les installations, j'ai abordé les rapports de proximité interindividuels et corporels à travers les écarts et les similitudes de la gestuelle d'un petit groupe. À travers des dispositifs de captation d'images qui problématisent le point de vue adopté par la caméra, j'ai situé le spectateur-visiteur dans une situation d'observateur privilégié.

Dans l'installation *L'Angle mort*, j'ai produit un dispositif qui permet aux spectateurs-visiteurs d'observer la lente évolution des réactions corporelles liées à l'attente d'un petit groupe d'individus. Le face à face avec la caméra provoque — autant qu'il enregistre — les réactions nerveuses issues de l'impossibilité de maintenir son corps immobile pendant une longue période de temps. Le dispositif de captation lié à l'installation *L'Angle mort* renvoie à une des définitions étymologiques du verbe *video*. Selon Philippe Dubois, « *video*, c'est l'acte de regard en train de se faire, s'accomplissant *hic et nunc* sous l'action d'un sujet au travail¹. » Les individus qui apparaissent dans *L'Angle mort* ont été face à la caméra, saisis dans l'adéquation temporelle d'un présent, rendus visible aux spectateurs-visiteurs par le processus de retransmission propre à cette technologie.

Mes laboratoires expérimentaux de tournage se rapportent au regard anthropologique et plus précisément aux stratégies d'observations issues des recherches en microsociologie². Dans l'installation *La Dynamo*, j'ai demandé à quelques individus de simuler les différentes postures corporelles adoptées pendant leur sommeil. À partir de ce vaste matériel documentaire, j'ai produit un canevas dans lequel je marque les moments de proximités et d'écarts absolus, les constantes dans la gestuelle du groupe autant que les réactions particulières à chacun. Les individus performant à la caméra en réagissant selon leur état ou leur manière

¹ Philippe Dubois, « Vidéo et écriture électronique. La question esthétique », *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, 1995, Montréal, Presses de l'Université du Québec, pp. 158-159.

² La microsociologie se penche sur l'étude des interactions humaines — les différents modes de communication à travers gestes, paroles, modes vestimentaires, etc. — à l'intérieur de groupes homogènes et restreints. Les « manières de faire » contextuelles et quotidiennes de l'agir social dans l'espace public sont abordées par Erving Goffman, un des principaux représentants de ce champ de recherche. Voir entre autres, *Les rites d'interactions*, Paris, Ed. de Minuit, 1974 et *La mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Ed. de Minuit, 1973.

d'être, et cela dans un contexte d'intimité face au sommeil. Au final, j'inscris cette composition dans un récit qui se construit autour des effets liés à une probable perturbation du sommeil.

Dans ces deux installations, j'ai abordé, en termes de langage vidéographique, les notions de cadrage et de hors-champ, notamment en exploitant l'effet de distanciation produit par le décalage entre le point de vue offert par l'image et le point d'écoute livré par la bande sonore. Qu'est-ce que le cadre de représentation nous permet de percevoir à partir de la différence entre ces points de vue et d'écoute? Qu'est-ce qui, dans cette situation, en revanche, nous est strictement livré par l'espace sonore, dans un hors-champ situé à proximité? À titre d'exemples, l'installation vidéo *L'Angle mort* laisse entendre les sonorités produites par les corps des individus à l'image en insistant sur les événements sonores imperceptibles pour l'œil : tapotement du pied sous la table, gargouillement du ventre, et aux indices du corps qui parlent; tandis que *La dynamo* ajoute aux bruits produits par le corps, une trame sonore qui enclenche leurs mouvements. En somme, mes installations investissent d'une part la question de l'« être-ensemble » des figurants à l'image et, d'autre part, les effets de décalage et de ponctuation produits entre la vidéo et la bande sonore.

Les monobandes abordent une toute autre problématique axée davantage sur les effets de perception produits par l'image vidéographique à travers un traitement visuel et sonore insistant sur les saccades, les ruptures temporelles et les tricheries visuelles. Ainsi, l'effet produit tend à relativiser notre expérience de la durée par une altération du flux temporel.

La vidéo intitulée *Deux-pièces*, réalisée selon la technique d'animation photographique, dite de pixilation, présente des séquences d'actions banales, inspirées de mon quotidien, où les gestes enregistrés se révèlent être un enchaînement discontinu d'images photographiques. La reconstruction de l'action

par l'assemblage des photographies génère des séquences saccadées, livrant les mécanismes de l'élaboration de l'action autant que le récit de l'action.

De même, dans la vidéo *Code d'accès*, l'enchaînement d'une succession de plans fixes produit un déplacement physique dans l'espace. Les raccords entre chaque plan, puisque chaque plan est associé à un moment sonore, inscrivent une discontinuité temporelle dans la continuité spatiale du déplacement du point de vue. Entre la captation de chacun des plans, un déplacement physique a eu lieu qui n'est pas inclus dans la vidéo mais qui paraît en creux par la rupture sonore.

Ces œuvres développent des récits ancrés autour du geste au quotidien. Dans certains cas, elles produisent des dérives narratives à partir d'un personnage anonyme. À titre d'exemple, la monobande *C.-À-D.* élabore à partir d'un personnage anonyme un parcours d'espace par segments. Longer les murs, retracer ses pas dans la neige ou jeter méthodiquement un bout de papier représentent quelques-unes des actions qui inscrivent mes récits imaginaires dans l'espace du quotidien.

Le projet *Les unités* tend à intégrer ces diverses préoccupations dans une même œuvre et à resserrer mes recherches en désignant l'écart qui réside entre l'expérience d'un lieu physique et sa représentation dans le cadre vidéographique. Où se situe le point de décrochage entre un espace saisi en représentation et l'expérience corporelle immédiate de ce même lieu? Pour envisager cette question, l'installation *Les unités* utilise le lieu d'exposition comme espace de tournage et de récit audiovidéographique à travers les thèmes de la cohabitation, du lieu de passage et de la flânerie. La cohabitation, les rapports de proximité physique entre individus, et plus largement l'idée de coprésence dans et à l'image, forment les notions principales. Ces thèmes se concrétisent dans ma manière d'inscrire simultanément plusieurs moments discontinus dans la vidéo qui, par une tricherie d'images, produisent une succession sans suture visible. Dans *Les unités*, j'aborde le degré d'habitabilité du lieu à travers une des figures limites des espaces socioculturels, à savoir celle du lieu de passage. Comment s'inscrivent les corps dans

un endroit qui n'est le propre de personne et comment, à plus forte raison, la juxtaposition de différents types de corps peut-elle questionner la nature du lieu lui-même? Comment la direction du déplacement, les bifurcations, arrêts et accélérations de la marche contribuent à une appréhension singulière de l'espace parcouru? Finalement, c'est autour de la figure du flâneur, élément pivot de la figuration du corps, à situer entre l'acteur et le figurant, entre la mise en scène et l'observation, que le récit prend forme. Du flâneur au poursuiveur, entre le fait de passer en solitaire et celui de suivre quelqu'un, j'opère un glissement sémantique qui permet au récit de décupler les significations liées au passage de chaque individu à l'image.

2.1. Espaces architecturaux et espaces vécus

Le théoricien Michel de Certeau propose d'établir une distinction technique entre les notions de lieu et d'espace. Dans son ouvrage *L'Invention du quotidien*, il précise que dans un lieu, « les éléments matériels sont les uns à côté des autres, chacun dans un endroit propre et distinct d'un autre. Un lieu est donc une configuration spatiale de positions. Il implique une relation de stabilité¹ ». Le lieu, selon De Certeau, concerne l'espace géographique et architectural contenu dans ses dimensions de largeur, de largeur et de profondeur. La notion de lieu relève donc considérablement tournées vers la notion des éléments qu'il inclut. Dans la notion de lieu, il y a une mise en valeur de la dimension physique propre à l'appréhension subjective d'un espace. C'est bien à propos d'habitants du « lieu et du lieu » — surtout celui du lieu — que les lieux se manifestent. Ce que je vois et sens, dans l'espace architectural, les murs, le plafond, constituent

¹ Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien*, t. 1, Paris, Grasset, 1980, p. 172.

CHAPITRE I

LIEU ET ESPACE. MES IMAGES VIDÉOGRAPHIQUES DANS L'ESPACE D'EXPOSITION : ENTRE LA SALLE DE PROJECTION CINÉMATOGRAPHIQUE ET LE CUBE BLANC

Dans ce chapitre, je définis et distingue les notions de lieu et d'espace avant de développer mes stratégies d'utilisation de l'espace d'exposition, entre la salle de projection et le cube blanc, entre la salle vide et le récit. J'aborde ensuite les implications d'une projection dans la salle d'exposition par opposition à une projection dans la salle de cinéma. Pour finir, j'interroge les effets d'une projection *in situ* sur la perception du spectateur-visiteur.

1.1 Espaces architecturaux et espaces habités

Le sociologue Michel de Certeau propose d'établir une distinction théorique entre les notions de lieu et d'espace. Dans son ouvrage *L'invention du quotidien*, il précise que dans un lieu, « les éléments considérés sont les uns à côté des autres, chacun situés en un endroit propre et distinct qu'il définit. Un lieu est donc une configuration instantanée de positions. Il implique une indication de stabilité³. » Le lieu, selon De Certeau, concerne l'espace géométrique et architectural contenu dans ses dimensions de largeur, de longueur et de profondeur. La notion de lieu rejette toutes considérations temporelles liées à la mobilité des éléments qu'il inclut. Dans la notion de lieu, il y a une mise en retrait de la dimension physiologique propre à l'appréhension subjective d'un espace. C'est bien à travers l'expérience de la vue et du toucher — souvent même de l'ouïe — que les lieux se délimiteront. Ce que je vois et admetts comme délimitations architecturales, tels les murs, le plafond, constituent

³ Michel De Certeau, *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990, p. 173.

le lieu dans lequel je me trouve tandis que ma manière de l'investir — en le traversant, en m'y logeant — se rapporte à la notion d'espace. Nos mécanismes perceptuels et nos habitudes concourent à rendre transparent l'effet de délimitation de ces lieux. Quand l'artiste Dan Graham, dans sa performance *Performer/Audience/Mirror* (1977), décrit l'espace qui l'entoure face au public qui se voit simultanément à travers un miroir, il commente en temps réel la structuration de son espace-temps qui se produit dans l'opération kinesthésique de la perception. À ce sujet, il écrit :

La kinesthésie est liée à la perception visuelle, au champ visuel [...]. Je me déplace (conversion du lieu-position en place). Le comportement spatial et la perception spatiale sont liés dans le processus temporel guidant la manœuvre directrice et l'utilisation d'outils gouvernés, sur le plan locomoteur, par l'action musculaire⁴.

Par la nature même de notre présence dans l'espace environnant, nous oublions que ces mécanismes sont à l'œuvre et que nous occupons toujours l'espace immédiat de manière singulière, par-delà les référents culturels et historiques qui lui sont propres.

Si le lieu est un espace euclidien qui délimite notre champ perceptuel, il se présente néanmoins comme le fondement ouvrant des possibles face aux espaces vécus. « Il y a *espace*, nous précise De Certeau, dès qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variation de temps⁵. » Les lieux, que l'on peut aborder par une description géographique et géométrique, seront le matériau de la production d'un espace, devenu anthropologique dès le moment où il sera investi par des manières de l'habiter. Autrement dit, l'espace ne sera toujours qu'un « lieu pratiqué ».

Dans le projet *Les unités*, la projection vidéographique active ce potentiel d'habitabilité de l'espace d'exposition en vue, notamment, d'injecter de l'hétérogénéité et de la multiplicité dans l'apparente neutralité architecturale. Mes

⁴ Dan Graham, *Ma position. Écrits sur mes œuvres*, Villeurbanne, Les Presses du Réel, 1992, p. 73.

⁵ Michel De Certeau, *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990, p. 173.

agencements spatio-temporels dans l'image audiovidéographique cherchent à désenclaver la construction socioculturelle d'un espace particulier. À travers l'imaginaire du récit, je cherche à amplifier, voire à détourner, les éléments déterminants de cet espace physique. Ainsi dans la Galerie de l'UQAM, comment la colonne de béton posée au centre de l'espace influence-t-elle notre expérience du lieu? La projection présente dans l'installation *Les unités* chercherait à réinjecter cette question dans l'expérience même de regarder et d'habiter le lieu.

1.2 L'espace de la galerie. Pur réceptacle ou espace spécifique

Diverses pratiques artistiques ont questionné la neutralité de l'espace d'exposition. Afin de mettre en contexte mon projet de création et ma réflexion sur la particularité de l'espace d'exposition comme lieu spécifique du monde habité, je voudrais commenter une œuvre de Bruce Nauman et discuter des stratégies utilisées par ce dernier pour détourner notre expérience de spectateur-visiteur vers une prise de conscience de notre situation corporelle dans l'espace environnant. Dans l'œuvre *Live-Taped Video Corridor* (1970), Nauman met en place un dispositif de retransmission vidéo simultanée dans lequel le spectateur-visiteur se voit lui-même, de dos, traverser un corridor et disparaître progressivement dans le moniteur situé à l'extrémité alors qu'il s'approche de ce moniteur déposé au sol. La mise en abîme du lieu dans l'œuvre favorise l'émergence de la triade œuvre-lieu-visiteur. En court-circuitant la distinction entre l'œuvre et le lieu, — l'un montre l'autre, ou encore, l'un ne saurait exister sans la présence de l'autre — Nauman révèle notamment que notre perception d'un lieu est tributaire de la position exacte que nous y occupons, ensuite que cette perception peut être changeante, voire absolument différente selon les caractéristiques architecturales du lieu⁶. Avec *Live-Taped Video Corridor*

⁶ Cette considération rejoint implicitement ce que Christine Bernier écrit à propos des deux concepts d'espace lié au lieu d'exposition : « Nous considérons maintenant que l'espace n'est plus seulement le lieu où les choses se produisent, car les choses peuvent produire de l'espace. » Christine Bernier, Peter Gnass, « Couper/Coller » : de l'énergie entre deux concepts d'espace, ETC, #71, sept./nov 2005, pp. 59-61.

Nauman aborde sans détour le rapport de l'œuvre au lieu. Ni mise en scène, ni narration n'accompagnent ce questionnement frontal sur la nature du lieu d'exposition.

Je situe ma manière d'utiliser l'espace d'exposition à la suite de la distinction entre les notions de lieu et d'espace développée par De Certeau et dans l'héritage des interventions de Nauman et Graham. Ces aspects du rapport à l'espace environnant se présentent dans mon travail artistique sous l'angle du « récit imaginaire ».

1.3 Effets d'une projection dans l'espace d'exposition

Je voudrais maintenant aborder les particularités de l'utilisation de l'espace d'exposition en insistant d'abord sur le dispositif de diffusion.

En premier lieu, j'occupe la salle d'exposition comme un lieu de projection d'images distinct des conditions de réception mise en place par le dispositif cinématographique. Afin de favoriser l'état de rêverie et le processus d'identification narrative, le dispositif cinématographique met en place un certain nombre de conditions perceptuelles telles l'obscurité de la salle, l'immobilité du spectateur et la dimension immersive de l'image qui tendent à nier la corporéité du spectateur⁷. À l'inverse, mes situations d'images projetées en salle d'exposition cherchent à mettre en place une rencontre physique entre l'image et le corps du spectateur-visiteur et, conséquemment, à situer une partie de l'expérience de la visite dans cette rencontre. Les images que je présente ne comportent pas un contenu sémantique complètement indépendant de l'espace où elles sont présentées, isolées dans l'espace de représentation conceptuel du rectangle de projection. Ces images tentent plutôt de générer une rencontre perceptuelle et sémantique entre le contenu

⁷ Comme le résume Patrick de Hans, « généralement le spectateur [de cinéma] oublie son corps immobilisé sur son siège pour mieux voyager de l'autre côté du miroir. » in *Projections, les transports de l'image*, Tourcoing, F. Hazan, 1997, p. 95.

d'interventions vidéographiques et architecturales inscrites dans un environnement de pénombre, suffisamment sombre pour que se découpe l'image vidéographique, suffisamment éclairé pour que les particularités architecturales du lieu restent apparentes et participent de l'expérience de réception de l'œuvre. Alors que l'éclairage tend généralement à estomper la construction inhérente à la salle d'exposition et porter l'attention sur les œuvres, j'utilise des sources lumineuses supplémentaires pour révéler les particularités du lieu.

1.4 Les espaces produits par l'œuvre

L'installation *Les unités* propose plusieurs conceptions d'espace. D'abord, l'espace réel dans lequel se situe le spectateur-visiteur. Un espace architectural vide, constitué de murs blancs, de surfaces lisses et d'une colonne de béton. Puis le même lieu réinvesti en tant qu'espace de fiction. Un espace où se déploie un récit audiovidéographique qui énumère tour à tour des manières singulières d'habiter l'espace de la galerie. À travers la succession d'un certain nombre de passants, le récit investit les murs lisses, s'accapare la colonne de béton et le sol recouvert de tapis.

Dans l'installation *Les unités*, le dispositif de projection tente, par anamorphose, de réinsérer dans un cadre suspendu une partie du lieu qu'il dissimule, respectant ses proportions, ses formes et ses couleurs. Le dispositif de projection est ici intimement lié au dispositif perspectiviste⁸. Il ne devient un trompe-l'œil que s'il est abordé d'un point de vue précis de l'espace d'exposition. Depuis cette position dans l'espace, le spectateur-visiteur ne saurait nier qu'il y a eu, à un certain moment, dans ce lieu même, une succession d'individus et, implicitement, un dispositif de captation et de

⁸ À ce sujet, Jacques Aumont écrit : « La projection par la lumière, celle du cinéma comme celles dont elle hérite – la lanterne magique au premier plan – est sans doute une projection géométrique, point par point, distance pour distance et contour pour contour (ce qu'on appelle techniquement une homothétie). À supposer que l'écran comme la pellicule reste parfaitement plats, elle conserve exactement les proportions. » in *Projections, les transports de l'image*, Tourcoing, F. Hazan, 1997, p. 129.

projection d'images qui lui permet *maintenant* de le voir. Le temps représenté dans la projection ne saurait faire abstraction du temps de captation qui l'aura précédé. Il ne saurait y avoir de rencontre avec l'œuvre sans une prise de conscience du temps nécessaire à sa production.

À partir du moment où il investit l'espace de la galerie, l'art vidéo questionne la notion de simultanéité à travers des installations qui recourent de circuits fermés — en temps réel ou décalé⁹. La saisie et la retransmission du moment présent jointes au déplacement perceptuel du cadrage de l'espace ouvrent l'interrogation autour de la circularité de l'*ici* et *maintenant* — si je suis ici, je ne suis pas ailleurs — et du flux abstrait de la durée. Dans *Les unités*, j'inverse, en quelque sorte, les termes de la question. L'insaisissabilité du moment présent cède la place à la succession et à l'accumulation des multiples présents ayant existé dans cet espace. La *non-simultanéité* renvoie à un passé plus ou moins récent condensé dans ces quelques minutes d'images vidéographiques. Qui est passé dans un tel lieu? Qui est susceptible de passer dans un tel lieu? Serait-il possible d'inventorier la somme des passants ayant temporairement occupé un lieu et d'établir, à ce jour, la population totale d'un espace précis? Au-delà de l'exercice empirique de la quantification, ma construction vidéographique cherche à brouiller la plausibilité de cette question en inscrivant des populations satellites au cœur du défilement en guise de substitut aux populations naturelles de l'espace, tels les employés de la galerie, techniciens, visiteurs des expositions, artistes ou commissaires d'exposition. C'est à partir de cette capacité reléguée par le médium vidéo, de réinscrire des moments passés dans un présent de la visite de l'exposition, que je peux aborder les enjeux liés au travail *in situ* et contextuel d'un espace spécifique.

L'image projetée suscite un effet de réel qui s'appuie sur la coïncidence entre l'espace propre au spectateur-visiteur et l'espace plastique de l'œuvre. Comment se

⁹ En guise d'exemple, je me réfère, en plus de l'œuvre de Bruce Nauman citée plus haut, à *Present Continuous Past(s)* (1974) de Dan Graham.

trouvent affectés les repères spatiaux du spectateur-visiteur? Quels effets perceptuels sont produits par cette mise en abîme du lieu dans l'image? Au meilleur d'elle-même, l'image déforme toujours — au moins partiellement — ce que l'œil embrasse dans un flux de mouvements ininterrompus. Plus encore, ce dispositif questionne la posture privilégiée du spectateur-visiteur, c'est-à-dire son point idéal d'observation pour recevoir ce récit en images projetées. L'image de l'espace physique, rabattue sur un seul plan, nous transpose dans un espace conceptuel, lieu d'une réinjection de sens. Étant données la minceur et la fragilité du trompe-l'œil, le spectateur-visiteur gardera toujours ses distances. Mais cet espace-écran, malgré sa rigide matérialité, s'impose comme un espace mental, lieu des débordements de l'imaginaire, lieu où, pour le spectateur-visiteur, l'interdit de l'observation est aboli. Il y a donc un équilibre précaire qui s'installe entre la mise en place forcée de cette image plaquée dans le champ visuel et la permission de regarder sans être vu. La frontière entre l'espace architectural et l'inscription fantomatique de l'image projetée dans le cadre suspendu ne vise pas à brouiller radicalement la frontière entre la matérialité d'un soi-disant réel et les manipulations inscrites dans l'image animée. Ce lieu du départage, ce cadre frontière tente de révéler la double implication d'un récit incrusté : transporter dans l'imaginaire et, en retour, nous porter exactement là où nous sommes. C'est-à-dire dans ce lieu vide qui pourrait accueillir toutes sortes d'autres occupants.

CHAPITRE II

CORPS IN SITU

Dans ce chapitre, j'associe la posture du spectateur-visiteur dans la salle d'exposition à celle des figurants dans la projection sous la dénomination de « flâneur » telle que définit par Walter Benjamin et dans l'esprit de la mobilité commune à tout usager d'un lieu public. Ensuite, je qualifie de lieu de passage le lieu public investi dans la projection. Je mets en perspective le lieu de passage comme espace de tournage dans mon processus créatif pour ensuite apporter une perspective théorique à travers le concept de non-lieu développé par Marc Augé. À partir de ce lieu de passage hypothétique, où j'ai demandé à des figurants de déambuler devant la caméra, je réfléchis à ce mode de locomotion qu'est la marche dans une perspective sociologique. Par la suite, j'interroge le fait de marcher devant la caméra, et plus encore, le fait de marcher ensemble dans une image construite. Finalement, je conclus sur les implications de cette fausse succession de flâneurs dans mon récit audiovisuel à travers les différents types de figures que l'on retrouve dans la vidéo.

2.1 La mobilité des corps : corps dans l'image et visiteurs-spectateurs

Dans son ouvrage *Paris : Capitale du XIXe siècle*, Walter Benjamin pose la distinction entre deux formes de mobilité urbaine. Au passant qui marche inconsciemment dans la foule, il oppose la figure du flâneur. Pour Benjamin, le flâneur est celui qui erre et dérive anonymement dans la ville, jouissant d'une pleine individualité parce que dissimulé dans la foule. Seul dans la foule, il s'inscrit physiquement dans une collectivité sans s'y identifier¹⁰. Il s'offre le loisir d'observer, à la manière d'un détective, les événements qui se produisent dans la ville moderne. C'est à partir de

¹⁰ «Le simple flâneur ... est toujours en pleine possession de son individualité» Benjamin, Walter, *Paris : Capitale du XIXe siècle. Le livre des passages*, Paris, les éditions du Cerf, 1993 (1989), p. 447.

la figure du flâneur baudelairien tel que définie par Benjamin que j'aborde le rapport entre les passants de la vidéo et le spectateur-visiteur de l'exposition.

Entre la salle de projection de type cinématographique et l'espace d'exposition, l'organisation spatiale génère deux types de récepteurs. Il y aurait d'une part le spectateur passif, caractérisé par l'abandon temporaire des facultés motrices de son corps, tout inscrit dans l'acte de vision et de cognition. D'autre part, le visiteur actif, caractérisé par sa mobilité corporelle et son déplacement dans l'espace offrant dorénavant un point d'adhérence à l'objet sculptural que constitue l'écran. Ma recherche s'inscrit autour de cette nécessaire mobilité du visiteur et de ce moment d'arrêt lié à l'acte de vision du spectateur. Comme l'écrit Dominique Païni, « le regardeur d'une installation de projection contemporaine redevient un flâneur, mobile et esseulé¹¹. » Or, ici, la mobilité de flâneur devra être interrompue pour effectuer la rencontre avec la mobilité inscrite dans le récit audiovisuel. Deux types de flânerie peuvent se rencontrer dans l'espace d'exposition. L'une vagabonde, l'autre structurée par un récit; l'une en situation d'observation, l'autre en posture d'action, de déplacement; l'une validant l'image animée, l'autre en attente de s'inscrire dans le champ de vision du spectateur-visiteur. Pour ces raisons, il ne saurait y avoir d'identification entre le corps propre du spectateur-visiteur et les corps inscrits dans l'image.

Alors que le spectateur-visiteur se présente comme une entité complexe, chargée d'intentions, de sensations, de conscience de soi, l'image vidéographique prend soin de présenter des corps entiers, accaparés spécifiquement par leur action en cours — déambuler d'un point à l'autre — des individus prélevés de leur quotidien, sans autre préoccupation visible que l'action en train de s'accomplir. Le visage, ce lieu privilégié de l'expression et de la singularité individuelle, maintenant décadré, laisse place à la matérialité du corps : son allure, ses manières, ses codifications sociales. Ces corps partiellement morcelés occupent physiquement l'image. L'occupation du

¹¹ Dominique Païni, *Projections, les transports de l'image*, Tourcoing, F. Hazan, 1997, p. 176.

cadre est une affaire de configuration, de positionnement, de déploiement et de vitesse. Leur prégnance repousse à l'arrière-plan les motivations liées aux caractères psychologiques des individus, c'est-à-dire leur intériorité et leur intention, l'état d'esprit qui les anime. Incidemment, la succession de passants se présente autant comme un système d'organisation des échantillons selon la taille ou le type qu'un trajet à travers un récit chargé de signes.

Non seulement le corps du spectateur-visiteur se confronte-t-il au corps à l'image, mais encore et avant tout, à l'espace dans lequel il se déplace. Dès le moment où il se détourne du point idéal de perception, l'image projetée n'apparaît plus comme une anamorphose, comme une substitution spatiale. Elle s'attache désormais à sa fonction matérielle d'image-écran, volumétrique et réfléchissante, inscrite dans un champ de vision plus vaste. Finalement, la tromperie s'efface radicalement quand le spectateur-visiteur curieux circule autour de l'objet-écran, jusqu'à atteindre le point de vue opposé. Qu'aperçoit-on derrière l'écran? L'image même, renversée sur son axe horizontal, produisant un effet miroir de l'espace perspectiviste : la portion de colonne qui tantôt prolongeait l'espace réel s'inscrit maintenant, avec incohérence, dans un vide. La mobilité du spectateur-visiteur confirme le pouvoir qu'il détient sur l'image et l'inscrit d'emblée dans une posture autoritaire. L'image s'offre à lui, mais il est en mesure de la valider ou de l'invalider, d'en accepter le contenu ou de se positionner en retrait dans une posture critique. Certainement, il l'investit de manière subjective, à travers sa propre expérience. Acceptera-t-il de jouer le jeu du récit, devant une représentation factice et construite de la réalité? L'image projetée, par son format et la matérialité de son support de réception, se rapporte à l'objet sculptural et interpelle une présence physique. Aussitôt que le spectateur-visiteur redevient mobile, la narration mise de l'avant dans l'image s'efface et confirme la minceur de son effet dans l'espace de la galerie. Elle ne sera toujours qu'un objet dans le lieu, qu'une image dans une image plus vaste. Et pourtant, on verra dans le troisième chapitre, comment à travers la dimension sonore, le récit vidéographique tend à occuper l'entièreté de la galerie.

2.2 Le lieu de passage

Afin de consolider ma réflexion autour de la contradiction entre le lieu vide et l'espace habité, j'ai constitué dans l'espace de la galerie un lieu de passage hypothétique où se succèdent différents types de figurants, des « sujets », au sens sociologique, qui n'ont pas de lien direct avec cet espace d'exposition.

Avant de développer ce point, je dois ouvrir une parenthèse afin de situer les circonstances au cours desquelles l'intérêt pour les lieux de passage est apparu dans ma démarche artistique. Premièrement, dans la vidéo *L'angle mort*, j'ai demandé à six individus d'attendre, tour à tour, derrière une table de travail, laissant venir et passer les moments d'ennui, de nervosité et d'inaction. Cet espace sobre, investi de la présence singulière de chacun, révélait après coup diverses manies issues de la situation d'attente. Ainsi, nous voyons surgir des tapotements de pieds et de doigts, des mains portées à la tête, des jeux de regard et des rires étouffés. Derrière cette table quelconque se déployait tout un répertoire de manières d'occuper le lieu par des corps pris entre la nécessité de rester là et l'impossibilité de ne pas bouger. À travers un cadrage fixe et dans un lieu épuré, se sont accumulées des manières d'investir cette table de travail et, plus largement, d'habiter l'espace. Deuxièmement avec la vidéo *La dynamo*, j'ai poursuivi cette recherche autour de l'occupation corporelle de l'espace à travers la mise en place d'un lieu intimiste. J'ai demandé à des gens de simuler pour la caméra les différentes postures qu'ils croient adopter durant leur sommeil afin de produire un lieu composite où tous ces faux dormeurs partageraient un même lieu. Au final, l'œuvre produit une longue chorégraphie de corps étendus qui se frôlent, s'évitent et se dérangent. Or, avec *Les unités*, je cherche à évaluer plus en profondeur les possibilités d'investir un lieu qui ne relève pas, *a priori*, des espaces hautement habitables. Le lieu de passage, par opposition à l'espace intimiste, implique l'espace public et la question de l'appartenance à ces espaces.

Pour Marc Augé, l'espace du non-lieu, à travers les lieux de transit et de passage, « ne crée ni identité singulière, ni relation, mais solitude et similitude¹². » Mon investigation autour du lieu de passage se rapporte à la proposition de Marc Augé autour du concept de non-lieu. Elle aborde le processus d'individuation et les relations de proximité dans l'espace public. Ma recherche artistique se développe autour de la succession d'individus à l'image. Elle tend à mettre de l'avant que, même dans un lieu de passage, il y aura toujours un minimum d'échanges et d'interrelations, d'appropriation du lieu et de comportements contextuels personnalisés. En procédant à une fausse juxtaposition des passants, je génère des successions qui révèlent de la multiplicité des manières propres à chacun de déambuler. Pour le dire autrement, mes passants, inscrits dans l'espace en apparence neutre de la galerie, une fois réunis les uns aux autres dans une succession d'actions communes, révèlent leurs particularités par différenciation réciproque.

Voilà en ce qui a trait à la nature du lieu représenté dans le récit audiovisuel. Abordons maintenant les types d'individus invités à y prendre place.

2.3 Les manières propres à chacun de marcher

Afin de provoquer une rencontre entre le lieu même de l'exposition et sa localisation dans un contexte socioculturel particulier — l'Université du Québec à Montréal est située dans un centre-ville nord-américain — j'ai voulu intégrer différents types d'individus dans mon projet vidéographique. Cette énumération de personnages typés me permet de produire une narration à partir de leur succession dans le temps et l'espace. La sélection s'est opérée par proximité au lieu, par degré de voisinage. Le premier groupe d'individus représente un certain nombre de métiers que l'on

¹² Marc Augé, *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992, p. 130.

retrouve à l'université. Afin de bien démarquer ceux-ci, je me suis limité aux individus identifiables par des uniformes. Il s'agit principalement des agents de sécurité et du personnel d'entretien. Le deuxième groupe a été constitué à partir de la population urbaine retrouvée à proximité de l'université. J'ai demandé à différents types de citoyens — passants, errants, sans-abris, jeunes *skateboarders* — choisis au hasard de mes rencontres près du lieu de tournage, de circuler devant la caméra. Pour le premier groupe, comme pour le deuxième, j'ai délibérément fourni un minimum d'indications quant à la manière d'effectuer l'action demandée. La simplicité de la consigne — marcher lentement d'un point à l'autre — laissait le plus de place possible à la « manière de marcher » du figurant.

Lors de cette expérience de tournage, une question a surgi : quelle liberté d'action possédons-nous dans le fait de marcher? Mettre un pied devant l'autre, n'est-ce pas une action commune et normalisée? Certes la marche est une habitude qui est liée au corps. Elle se rapporte à l'apprentissage d'une action banale qui répond à une activité motrice fondamentale. Il y aurait autant de façon de marcher que de marcheurs. La longueur des pas, la cadence, la posture des mains, la focalisation du regard sont autant d'indices qui particularisent les types de marcheurs selon leurs positions physiques et socioculturelles. Dans mon installation audiovidéographique, je désire notamment produire un laboratoire d'observation qui révélerait par la juxtaposition de marcheurs, des manières personnalisées de déambuler, des postures sociales et des types d'individus. D'un marcheur à l'autre s'expriment des façons singulières de prendre place dans l'espace environnant. L'expression de la marche s'adapte aux accessoires que porte le corps : système de communication ajouté à la ceinture, objets et outils de travail en main, tels la perceuse, l'escabeau ou le colis à livrer. L'individualité du passant se précise aussi lorsqu'il utilise un moyen de transport tel qu'un chariot motorisé ou une bicyclette. La taille du passant, sa cadence, sa nervosité de marcheur l'inscrit de manière spécifique dans l'image.

Pour mieux comprendre les enjeux liés à cette multiplicité de corps qui se succèdent, je vais m'appuyer sur les auteurs Gunter Gebauer et Christoph Wulf¹³ qui ont développé une théorie de la *mimésis* sociale à partir du langage corporel. Cette théorie place la matérialité du corps au centre de notre rapport au monde. Les manières, les attitudes, les gestes et, plus généralement, les actes sociaux, s'inscrivent en référence aux mouvements corporels des autres individus. Il y a un rapport mimétique quand « on imite le mouvement de quelqu'un d'autre, quand on agit suivant un modèle, quand on représente quelque chose, quand on exprime avec son corps une représentation. »¹⁴ On refait quelque chose que l'on a aperçu et appris de quelqu'un d'autre. Incorporant le code social, on le refait à notre manière, et, par de menues différences, on le personnalise. À travers un processus d'imitation, de répétition et d'apprentissage, on incorpore, dès l'enfance, des mouvements déjà normalisés dans l'environnement immédiat. Pour Gebauer et Wulf, le corps dans son aspect extérieur joue le rôle de l'écran :

La caractéristique de la *mimésis* sociale consiste en ce qu'il y a dans l'écran deux côtés; ce côté et l'autre côté de l'écran. Un côté de l'écran est la vue; l'autre, le regard; un côté est le toucher; l'autre, le fait d'être touché. Un côté de l'écran appartient au point de vue du sujet; l'autre, au point de vue de la société. Entre les deux, il y a l'écran, le médium, où sujet et société s'unissent dans la représentation mimétique¹⁵.

Ce processus constant d'intériorisation et d'extériorisation des actes entre le sujet et la société comporte une dimension performative qui autorise le sujet à essayer, à se tromper, à tricher et à réinventer ses manières de faire. En tant que « co-constructeurs » des habitudes sociales, les individus contribuent à transformer les manières socialisées de faire. Des contextes culturels particuliers permettent de renouveler ou de confirmer ces manières de faire. Les fêtes et les rituels

¹³ Gebauer, G. et Wulf, C., *Jeux, rituels gestes, les fondements mimétiques de l'action sociale*, 2004, Paris, Anthropos, 298 p.

¹⁴ *Ibid.*, p. 13.

¹⁵ *Ibid.*, p. 240.

représentent des moments exemplaires de la culture où s'actualisent ces manières de jouer en société.

Dans mon dispositif audiovisuographique, il importe de souligner la dimension contextuelle des interventions des figurants. J'ai déjà mentionné les repères limités donnés aux marcheurs lors du tournage, maintenant il reste à spécifier l'effet contextuel dans lequel ces moments déambulatoires se réalisent. Déambuler naturellement implique d'abord et avant tout de ne pas réfléchir à l'action que nous sommes en train de poser. Marcher naturellement, c'est marcher sans penser à notre manière propre de marcher. Dans le contexte spécifique de notre tournage, au moins deux éléments affectent potentiellement la spontanéité du geste posé : la présence de la caméra et l'espace improbable où se réalise l'action. Dans ce lieu équivoque, face à cette caméra qui enregistre avec précision les déplacements, une mise à distance s'inscrit entre le passant et son habitude d'effectuer ce geste appris. Sans doute cela produit-il une forme d'exagération — reconnue à travers l'artificialité du geste — qui perce l'écran ! Cette amplification du geste issue du contexte de captation m'intéresse parce qu'elle met en place les deux côtés de « l'écran » évoqués par Gebauer et Wulf : ici on agit en fonction d'être vu. Cette artificialité transmise au spectateur-visiteur révèle justement l'incongruité de la situation et son caractère construit. Elle témoigne d'une mise à l'écart calculée du contexte et de la mise en scène liée à tout événement filmé.

2.4 Marcher devant la caméra, *ici et maintenant*

Notons que cette façon de peupler l'image s'appuie sur une relation particulière à l'individu filmé, qu'il ne faudrait confondre ni avec la direction d'acteur, telle que pratiquée dans le cinéma de fiction, ni avec la captation prise sur le vif attribuée au documentaire. Proposer aux figurants de rejouer à leur manière et sans mise en scène préalable l'action de traverser un espace se situe entre deux pôles : à mi-

chemin entre une prise de conscience de nos manières de faire, donc une projection de sa propre représentation, et un laisser-aller qui n'aurait d'autres limites que l'imaginaire du marcheur. Car il est bien vrai qu'on ne saurait marcher d'une manière que l'on n'aurait pas déjà expérimentée ou encore aperçue chez un autre. Dans ce type de dispositif de captation où j'invite des gens à passer, il n'y a pas « [d'] acteur [qui] se projette devant lui sous la forme du personnage qu'il veut paraître¹⁶ », ni non plus d'essence du geste obtenue par transparence ou effacement du dispositif de captation. Nous y trouvons plutôt des habitudes, plus ou moins détournées, plus ou moins imaginées, réalisées dans un contexte intimiste de captation d'images. Une forme d'invention, ou de travail de soi, dans la mesure où il s'agit de s'imiter soi-même mais également de renouveler et de jouer sa propre manière d'agir. Cette considération s'applique avant tout aux figurants qui ne font que passer. Je pense ici aux différents employés de l'Université et aux passants issus du quartier environnant. Il en va de même, bien que dans une moindre mesure, des différentes actions à situer entre le jeu acté et l'action non jouée comme celles exécutées par le Fugitif pyromane, la Fille pourchassée, la famille « Ourson », et autres personnages.

Quelque chose demeure : cette déambulation performée n'aura eu lieu qu'à cet endroit. *Les unités* s'inscrit dans le souffle des interventions artistiques qui prennent en compte le lieu même de la réalisation de l'œuvre. Parce que nulle part ailleurs je n'aurais rencontré cette population locale et singulière, parce que l'installation ne saurait être délogée de l'espace dans lequel elle se présente sans y perdre sa spécificité, parce que ces moments de marche devant la caméra n'auraient pu avoir lieu dans un autre endroit; pour toutes ces raisons, *Les unités* est une intervention *in situ*. Le contexte spatial qui accueille ces présences momentanées à l'écran s'inscrit en amont de l'action filmée. Il y a une indexation du lieu qui se produit au moment du tournage et après. La redondance du lieu du tournage et du lieu de l'exposition est montrée du doigt. Dans un emplacement spécifique, mais, tout autant, dans un

¹⁶ Robert Bresson, 1983, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, p. 74.

temps restreint. Les images liées à ce lieu de passage nécessitent d'être situées dans un espace-temps unique.

Rétrospectivement, à l'été 2006, j'ai croisé un homme qui recyclait le papier en qualité d'employé d'entretien de l'Université, un jeune homme flânait près de l'angle Ste-Catherine et Berri, et ainsi de suite. Tous ces passants sont devenus les «acteurs» principaux de cette action banale de marcher. Dans un temps et à un endroit spécifiques a eu lieu cette forme d'unité d'espace et de temps. Cet *ici et maintenant* des passants dans la projection renvoie au temps qui passe et à l'histoire propre du lieu. Qui est passé ici, avant? Comment s'accumule et s'énumère la succession des différents moments ayant menés à cet *ici et maintenant*? Quelle forme architecturale accueillait les corps en mouvement avant que ne s'installe en ce lieu précis la galerie de l'UQAM? Qui passera par ici quand la galerie reprendra ses activités régulières d'espace d'exposition et qui reconnaîtra le lieu devenu temporairement porteur d'une nouvelle fonction? L'installation *Les unités* prend forme à partir de ces questions et s'inscrit dans une temporalité donnée et dans un contexte sociogéographique particulier.

2.5 Marcher à la suite de quelqu'un : marcher ensemble

Si la réponse individuelle des marcheurs constitue le matériau élémentaire de mon projet, mon intérêt premier réside dans la juxtaposition des passants et l'interaction potentielle entre ceux-ci. Pour comprendre les effets attendus d'une juxtaposition des marcheurs, je ferai référence à la proxémique, une approche sociologique et communicationnelle qui aborde les relations entre le corps et l'espace environnant et, plus encore, entre les corps lorsqu'ils se côtoient. La proxémique, développée entre autres par Erwin Goffman, situe la notion d'interaction au centre de ses recherches. Goffman qualifie d'interaction «les relations syntaxiques qui unissent les

actions de diverses personnes mutuellement en présence¹⁷.» Les manières de faire « des personnes [qui] se trouvent immédiatement en présence les uns des autres¹⁸ » répondent aux conventions sociales qu'il convient de ne pas outrepasser. La distance interindividuelle lors d'interactions sociales varie selon que l'on se situe dans un environnement public, privé ou semi-public. Si le toucher n'a pas de limite dans un contexte intimiste, les convenances sociales veulent que dans les lieux publics, une certaine distance soit maintenue afin de se préserver, par exemple, des particularités olfactives des autres. Ainsi, dans un lieu public comme un corridor, des inconnus maintiendront entre eux une certaine distance afin de préserver l'espace personnel de chacun. Or, quels effets cela produit-il lorsque j'inscris de fausses proximités entre différents individus? L'action posée en solitaire implique une manière de faire qui ne réfléchit pas les distances environnantes, les regards croisés, la cadence des pas des autres. Mon dispositif de tournage et de montage produit un regroupement dont les individus ne se soucient pas les uns des autres. Un écart presque imperceptible mais dérangeant s'insère entre les énoncés corporels — gestes, regards, postures — réalisés en solitaire mais montrés en collectivité. Au spectateur-visiteur d'assumer le glissement qui s'est produit entre la matière enregistrée et l'assemblage présenté en projection.

Ainsi je cherche à produire un regroupement inusité, un rassemblement fortuit qui ouvre sur la question de l'« être-ensemble ». À partir de quel moment une somme d'individus représente-t-elle un regroupement, une communauté? Quels effets cela produit-il de voir rassembler dans un même espace une masse incongrue d'individualités? Dans l'entrelacement complexe que produit la ville contemporaine, comment se construisent et se constituent les manières de déambuler? Est-ce que l'inconnu qui me précède affecte ma manière de passer? Ai-je une influence sur la manière de marcher de celui qui me suit? La fausse communauté produite dans la vidéo cherche à générer des moments de similitude et de rupture différentielles;

¹⁷ Erwin Goffman, *Les rites d'interactions*, Paris, Ed. de Minuit, 1974, p. 8.

¹⁸ *Ibid.*, p. 8.

autrement dit, des moments privilégiés de rencontre et d'écart à l'intérieur de notre foule de passants. Comment le monde se trouve-t-il habité alors que la mobilité caractérise les individus qui le constituent? Je situe la succession des individus dans un rapport mouvant de continuité et de discontinuité. Entre chacun des passants, le montage suggère des similitudes et des oppositions. Dans cette zone de passage, un espace vide qui n'appartient à personne, cohabite la communauté temporaire du lieu.

2.6 Un récit de marcheur

Voilà un premier type d'individus à l'image : des non-acteurs qui expriment une « configuration circonstancielle » liée au contexte socioculturel d'un lieu bien circonscrit, une université dans un centre-ville. Entre figurants et modèles, ils peuplent momentanément le lieu de tournage et inscrivent en vidéo des traces d'un passé récent lié au positionnement géographique de l'espace d'exposition. Le lieu de passage ainsi créé s'apparente à un laboratoire anthropologique que l'on peut situer entre l'espace d'observation et le lieu d'un récit fictionnel. C'est-à-dire qu'à travers l'observation des manières singulières à chacun — l'acte de passer constituant le degré zéro d'occupation d'un lieu — se dessine un récit qui se constitue à partir des différents codes symboliques inscrits dans les types de passages saisis à l'image. En faisant se succéder rapidement ces individus au montage, j'ai voulu non seulement injecter du réel, ou une valeur documentaire, mais également y inscrire une trame narrative et un espace diégétique propre.

Un second type de présence à l'écran s'affirme en réponse au groupe précédemment défini. M'éloignant de la tangente documentaire liée à la captation de passants anonymes mais typés, j'ai introduit un espace fictionnel en invitant des gens à s'appropriier le lieu de tournage par de courtes actions mises en scène ou improvisées, relevant de thèmes liés soit au mimétisme et à la succession, soit à la

poursuite et à la surveillance. Plus spécifiquement, j'intègre dans ma projection vidéographique un élément-clé du langage cinématographique, la traque, attribué au film d'horreur et au film policier. En inscrivant la relation entre pourchassant et pourchassé au cœur du récit, j'ajoute une trame narrative à mon dispositif d'observation. Ainsi, je situe ma recherche à l'intérieur d'une intrigue où chacun des passants est appelé à jouer un rôle clé. Le lieu de passage s'inscrit avant tout comme un lieu de poursuite à l'intérieur duquel se situent les employés de l'institution universitaire et les autres passants. Une confusion s'installe entre les limites de l'espace documentaire et fictionnel. Ainsi, autour du personnage féminin qui semble s'enfuir de quelqu'un, se tisse un réseau de relations réciproques dans lequel j'inscris le rôle de chacun des passants. La personne traquée installe l'espace-temps diégétique de la poursuite. En modifiant successivement l'ordre des passants, je permute le rôle de chacun d'eux de manière à produire un système de reprises et de variations qui permet au récit de se déployer. De qui s'enfuit-elle? Des gardiens de sécurité, d'un passant anonyme ou du personnage mystérieux vêtu d'un imperméable? Le récit tel qu'il est organisé veut présenter toutes ces possibilités et montrer la succession des passants comme un jeu de variations et de permutations de rôles. Derrière le prétexte narratif s'inscrit un corpus de passants qui sera tour à tour échantillonné, morcelé en extraits et rassemblé en de multiples combinaisons afin de souligner l'étendue des successions possibles.

Enfin, en marge du récit de poursuites, j'ai créé un troisième type de personnage. Il est vêtu d'une veste blanche à capuchon, mi-errant, mi-burlesque, directement issu de l'imaginaire cinématographique et littéraire. Jean-Louis Schefer écrit, « le burlesque se définit ainsi : le personnage est le rôle d'un corps¹⁹ », un corps en action, mobile et malléable. Ce corps excessif, tordu et débiné, est-il lui aussi objet de la poursuite? Ce personnage s'inscrit dans une tradition du corps subversivement expressif qui a traversé l'histoire du cinéma et de la littérature. C'est le distrait

¹⁹ J.L. Schefer, *L'homme ordinaire du cinéma*, Paris : Cahiers du cinéma Gallimard, 1980. p. 73.

désarticulé incarné par M. Hulot; c'est l'étranger errant personnifié par Molloy. Inscrit dans l'ivresse de la désorientation, il exprime, dans un espace de marcheur, l'extrême particularité d'une démarche. Si le flâneur baudelairien s'insère, lucide et anonyme, dans la foule des marcheurs, notre personnage fictif, par son allure ambiguë, en émerge. Le corps dépossédé et pris dans une boucle, il cartographie l'espace environnant sans but précis. Cette figure ne saurait être confondue avec les autres types apparaissant dans le défilement. Dans ce cas, c'est bien un corps, davantage qu'un type, qui occupe l'image. Son entité se caractérise par une manière de passer qui nous éloigne du récit et nous rapporte prioritairement à l'étrangeté de sa présence à l'image. Schafer ajoute : « ce corps ne conduit et ne guide pas des actions : il les absorbe, il est le lieu catastrophique et déchaîné de leur retour, de leur libération impossible²⁰. » Ce personnage sans visage expérimente l'espace, il le parcourt et le cartographie, il est une pure présence au lieu.

Voilà qui situe en partie mes choix de passants et commente la structuration du récit. Ainsi, à partir de la situation géographique et de la population locale, se construit une narration autour de successions et de poursuites. De la même manière s'inscrit le point de vue du spectateur-visiteur : un point idéal de perception est définitivement un point unique de surveillance et l'occasion improbable de regarder sans être vu. Il produit une inversion partielle des rôles et génère des temps d'arrêt et des moments d'accélération dans la visite. Cette temporalité variable, faite de temps morts et d'accélération de la cadence, nous la retrouvons dans la structure même du montage.

²⁰ *Ibid.*, p. 8.

CHAPITRE III

IMAGES ET SONS; EFFET DE RÉEL ET TRICHÉRIES

Dans ce dernier chapitre, j'interroge les particularités de l'image audiovisuelle dans l'installation *Les unités*. J'ai abordé plus haut les conséquences d'une projection *in situ* et les effets de l'objet-écran qui prend place dans l'espace. Il m'importe maintenant d'aborder spécifiquement les aspects internes de l'image et du son.

En premier lieu, je développe la notion d'œil-caméra tel qu'elle prend place dans mon dispositif de captation afin de nommer le type de point de vue que présente l'image. J'explique comment l'immobilité de la caméra me permet d'établir une continuité temporelle entre chacune des prises de vue. En second lieu, les notions de cadrage et de hors-champ me permettent de préciser comment la projection et l'espace sonore occupent de manières propres l'espace de la galerie. En troisième lieu, je précise les techniques de montage utilisées et j'en développe les effets perceptuels à travers la notion de montage invisible. En dernier lieu, j'explique comment est constituée la bande sonore et je présente les effets de ce traitement face à l'image vidéo à laquelle elle est associée. Ces notions permettront de situer le travail face au langage cinématographique et vidéographique. Il s'agit ici d'entrer dans les dimensions visuelles et sonores de l'œuvre et d'aborder les mécanismes internes qui sont opérants.

3.1 Spécificités du point de vue. Le dispositif de captation.

Afin de lier ma recherche au lieu spécifique que j'ai investi, il aura fallu mettre en place un dispositif de captation finement réglé. Ainsi, le récit audiovisuel conduit à cette amplification de l'espace environnant à condition, non seulement d'ancrer l'image projetée dans l'image du lieu, mais à condition également de produire dans la structure même du montage cet effet recherché de temps continu. Deux partis pris apparaissent irréductibles à la production de cet assemblage du

temps filmé et du temps monté : l'immobilité de la caméra et l'absence de discontinuité temporelle.

D'abord, qu'en est-il de l'immobilité de la caméra. Dans son livre *Le temps d'un regard. Du spectateur aux images*, François Jost propose une définition de l'œil-caméra qui nous permettra de mieux situer notre dispositif de captation :

Pour être comprise, l'image doit être située sur un axe imaginaire œil-caméra: ou bien elle est considérée comme vue par un œil, et elle évoque un personnage, ou bien c'est son statut ou sa position de caméra qui l'emporte et elle renvoie alors à une instance externe au monde de la fiction²¹.

L'œil-caméra, parce qu'il s'inscrit dans le code même du langage filmique, produit un univers diégétique propre, tributaire autant des éléments du récit que des manières de le montrer. Pour le dire autrement, il y a une différence syntaxique irréductible entre un zoom optique qui tend à détruire la cohérence de l'espace filmique par distorsion des perspectives et un travelling qui représente un déplacement réel dans l'espace. L'œil-caméra est actif dans et avec le récit par le point de vue qu'il impose. Jacques Aumont nous rappelle que le point de vue désigne « un emplacement, réel ou imaginaire, depuis lequel une scène est regardée [et en second lieu] la façon particulière dont une question peut être considérée²². » Et maintenant, quand la caméra est fixe, quand le point de vue est figé, quel effet cela produit-il dans et avec le récit?

Nous savons que la caméra mobile et subjective, qui adopte partiellement l'attitude naturelle du corps en mouvement, favorise ce rapprochement entre l'œil-caméra et le regard d'un personnage. On pourrait parler d'un œil individualisé ou personnalisé. Quant à la caméra objective, la caméra fixée sur un trépied, elle se situe en dehors de l'action et n'adopte généralement pas le point de vue d'un personnage de la diégèse. Ce que l'œil embrasse du regard dans un mouvement continu et

²¹ François Jost, *Le temps d'un regard. Du spectateur aux images*. Québec, Nuit Blanche éditeur, 1998, p. 39.

²² Jacques Aumont, *L'image*, Paris, F. Nathan, 1990, p. 118.

ininterrompu, dans un acte mobile qui relève du parcours optique, concerne le champ de vision. Le point de vue correspond au moment d'arrêt du regard, à une position propre et à la découpe d'une portion de l'espace physique.

Ni inscrit dans le récit par le biais d'un protagoniste, ni issu de l'œil du caméraman comme le ferait le documentaire, il n'en demeure pas moins que mon usage de l'œil-caméra choisit ce qu'il veut bien montrer et qu'il s'associe à un regard objectivant, qui tient de l'observation scientifique et de la caméra de surveillance. Le mode de représentation unique et ponctuel, soit un plan-séquence qui se prolonge sans mouvement de caméra, à travers une seule durée, situe l'image à la fois en prolongement du monde réel et *dans* l'œil du spectateur-visiteur qui active par son regard ce point de vue particulier.

Ainsi, le point de vue de la caméra dans le dispositif de captation de l'installation *Les unités* est le point de vue imposé au spectateur-visiteur dans sa visite. Le point de vue est un point d'arrêt et d'observation dans l'espace de la galerie. Dans *Les unités*, quelque chose est montré sur une surface de projection, quelque chose d'assez fidèle à la réalité, quelque chose qui correspond à l'échelle du monde et à une expérience partagée de la durée. En somme, au-delà du récit, l'image nous montre que ce que nous voyons a eu lieu. Elle est un indice du monde physique inscrit dans le cadrage de la caméra. Comme au temps du cinéma primitif, en tant que document, elle témoigne de « l'objet, qui, un jour, s'est trouvé devant l'objectif²³. »

3.2 Cadrer et décadrer. L'espace du hors-champ.

L'immobilité de la caméra fonde la question du cadrage. Le cadrage, nous rappelle Jacques Aumont, « traduit un jugement sur ce qui est représenté, en le valorisant,

²³ François Jost, *Le temps d'un regard. Du spectateur aux images*, Québec, Nuit Blanche éditeur, 1998, p. 37.

en le dévalorisant, en attirant l'attention sur un détail au premier plan, etc.»²⁴. Le cadre fixe produit par la position immobile de la caméra vient donner tout son sens à l'espace de représentation vidéographique.

Dans *Les unités*, les personnages se déplacent dans un même espace narratif parce qu'ils sont maintenus dans un même cadrage. De plus, le spectateur-visiteur a l'impression que tout se passe dans l'espace illusoire de l'écran qui est en trompe-l'œil avec l'espace réel. C'est volontairement un recadrage dans le cadre visuel du spectateur-visiteur. Ainsi, au tournage, l'objectif de la caméra a isolé le mur de l'espace de la galerie, avec en son centre, l'immense colonne de béton qui occupe une partie de l'espace. J'ai déjà souligné l'inscription de cette masse architecturale dans le cadrage. Elle ramène l'attention sur et autour de cet élément incongru qui fracture l'espace architectural. Notre cadrage frontal opère volontairement un choix non conventionnel en terme cinématographique puisqu'il coupe les pieds des passants situés au premier plan de l'image. Ce choix me permet de surélever l'écran et ainsi de situer l'image dans un vide. Il me permet également une liberté de sonorisation des bruits de pas au sol. Le cadrage choisi permet d'établir une continuité avec le lieu et, du même coup, limite l'espace filmé afin de donner au hors-champ un potentiel inattendu. Le cadrage isole un fragment d'espace tout en structurant cette même portion d'espace. Il limite le dedans et le dehors, il révèle et dérobe le visible. Ce prélèvement d'espace justifie sa transformation dans le récit audiovisuel et pointe le lieu de la figuration des corps. Dans *Les unités*, le champ de l'image demeure restreint et les corps s'y succèdent rapidement. La portion hors-cadre du lieu, le hors-champ, acquiert une valeur primordiale dans la structuration du récit. Si le hors-cadre concerne tout l'espace physique situé à l'extérieur du cadre de l'image, le hors-champ concerne exclusivement la partie hors-cadre de l'image qui fait partie de l'espace diégétique du récit. Francesco Casetti résume ainsi le phénomène : « (...) dans tout film, à côté de l'espace représenté à

²⁴ Jacques Aumont, *L'image*, Paris, F. Nathan, 1990, p. 118.

l'écran, il y a un espace que nous faisons qu'imaginer, mais auquel nous attribuons une existence certaine.²⁵» Dans *Les unités*, le hors-champ de l'image occupe tout l'espace de la galerie. Et de plus, il coïncide avec l'espace diégétique. Il se prolonge entre les quatre murs et la bande sonore renvoie aux déplacements imaginés dans tout ce lieu, à ceux situés tout autant en amont et en aval.

3.3 Montage visible et montage invisible

Dans *Les unités*, le montage des images vidéo pourrait laisser croire à un plan-séquence. L'image est sans mouvement de caméra et n'utilise aucun des codes du montage image tels le fondu enchaîné ou la transition *cut* qui évoqueraient alors des ruptures ou des ellipses temporelles. Christian Metz qualifie de trucages imperceptibles les interventions dans la bande image que le spectateur-visiteur ne peut remarquer²⁶. C'est un trucage « invisible » dans la mesure où on ne le voit pas du premier coup d'œil. Il est visiblement imperceptible mais significativement perceptible. Un trucage « invisible » est un trucage « impossible à localiser, mais dont l'existence ne fait aucun doute²⁷. » Car, pour reprendre une expression de Metz, « on le sent ». On le sent parce que cette succession d'actions des corps produit un effet d'étrangeté, une fausseté qui traverse l'image. Cette mince présence du trucage dans la compréhension de l'image vidéographique crée un effet de distanciation avec le phénomène d'identification. Ainsi je soupçonne un leurre, une tromperie, que je ne peux facilement repérer à l'image. Évidemment, toute la construction du récit s'appuie sur ce jeu de trompe-l'œil pour maintenir une forme d'attention du spectateur-visiteur. Or, la probable impossibilité d'une telle

²⁵ Francesco Casetti, *Les théories du cinéma depuis 1945*, Paris, Nathan Cinéma, p. 239.

²⁶ Pour un développement de cette idée, je renvoie à l'essai de Christian Metz, «Trucage et Cinéma» paru dans son recueil *Essai sur la signification au cinéma*, Paris, Ed. Klincksieck, 1971, pp. 173-192. Seraient alors considérées comme trucage perceptible, à l'inverse, les interventions identifiables comme le ralenti, l'accélééré, les superpositions, etc.

²⁷ *Idem.*, p. 180.

succession d'actions dans un temps continu participe de l'intrigue même du récit. Les jeux de variations de succession des passants permettent l'élaboration du récit autant qu'ils portent l'attention du spectateur-visiteur sur la structure même de ce récit. Quand je constate par exemple que le même passage du chat derrière la colonne est suivi une première fois d'une succession d'agents de sécurité et une seconde fois de la jeune femme qui traverse en courant, cela porte l'attention sur la structuration des différents passages autant que sur le récit lui-même.

Par des effets de masquage et de fondus imperceptibles, je produis de vraisemblables raccords d'images composant une continuité temporelle. Par une succession de déambulations sans suture visible, je cherche à joindre simultanément plusieurs moments ayant eu lieu dans un même espace. C'est à l'intérieur d'une représentation de déplacements vécus en continu que se situe *Les unités*. Le temps vécu, celui qui correspond à l'expérience partagée de la durée, n'accepte aucune altération du défilement — l'accélération ou le ralenti — afin de produire un effet de réalité. Or, dans *Les unités*, le temps vécu et le temps construit cohabitent dans une même durée dans la mesure où la continuité temporelle est constituée d'une accumulation de moments différents. Dans une entrevue avec Raymond Bellour où il discute de la vidéo *The Reflecting Pool* (1977-79), Bill Viola aborde ces effets de superposition de temporalités distinctes. Il dit :

Garder la caméra à la même place veut dire automatiquement que tout objet qui n'a pas bougé au cours des différents enregistrements peut être repéré (aligné) à nouveau, fragmenté, rassemblé, et son image totalement reconstruite. C'est ainsi que l'image obtenue montre un espace cohérent où rien ne manque mais, en fait, elle est constituée de plusieurs zones spécifiques, qui ont été découpées dans des sections de temps distinctes. Pendant toute une période, j'ai travaillé sur cette question : je cherchais à combiner des niveaux de temps différents à l'intérieur de la même image, pour échapper à la stricte dépendance de cet espèce de temps absolu généré par le fonctionnement même de la vidéo.²⁸

²⁸ Raymond Bellour, «Entretien avec Bill Viola : l'espace à pleine dent», *Où va la vidéo?*, Hors série n°14 des cahiers du cinéma, 1986. p. 71.

Dans une sorte de brèche spatio-temporelle que l'espace de l'écran représente, le temps se déploie entre simultanéité et succession, *entre* plusieurs captations passées. À l'intérieur d'un seul cadrage, je procède à une recomposition de temps capturés à différents moments, masquant ainsi leurs écarts par l'ajout d'images et de sutures imperceptibles. Dans cette juxtaposition d'une pluralité d'instantanés à l'intérieur d'un même cadre où se déplace un groupe d'individus hétérogène, j'identifie des moments dits « porteurs » et des moments « satellites ». Les moments sont nommés porteurs quand, par la densité de présence des passants, l'espace du cadre en vient à être saturé, rempli. Les moments où deux événements particulièrement incongrus l'un par rapport à l'autre se retrouvent juxtaposés. À titre d'exemple, le passage de la jeune femme qui s'enfuit, précédé et suivi de chariots électriques. Par opposition, les moments de relâche sont identifiés comme satellites quand ils correspondent à des moments de passage perçus comme plausibles. Ici, je pense à la dame âgée qui traverse seule ou encore aux moments où personne ne traverse l'écran. Une rythmicité s'installe dans l'espace représenté de la galerie dans la projection vidéographique, avec des moments d'attente et des moments d'agitations, des instants de tension et d'autres de repos. Les brèches spatio-temporelles fluctuent en intensité et en cadence.

Cette orchestration des différents plans, devenue presque invisible dans leur continuité narrative, produit et déconstruit l'unité filmique. Par accumulations d'éléments, par variations, la projection vidéographique agit, pour reprendre la formule de Casetti, comme « une sorte de pur champ de tensions, où chaque chose se qualifie par sa possibilité de s'opposer aux autres²⁹. » Nous avons à faire tout autant à une image vidéographique perçue comme une image construite et arrangée qu'à une image perçue comme une tranche de réel, c'est-à-dire perçue comme vraisemblable malgré les manipulations qui lui sont intrinsèques. Entre absence et présence, notre jeu de représentation audiovisuelle remet en place des

²⁹ Francesco Casetti, *Les théories du cinéma depuis 1945*, Paris, F. Nathan cinéma, 1999. P. 164.

moments passés et les présente comme vraisemblables. Un montage d'images tentant d'être le plus invisible possible tout en étant visible, un paradoxe contenu dans cette installation audiovisuelle.

3.4 Discontinuité dans l'espace sonore

Si l'image vidéographique met en œuvre un espace de représentation sans suture, la bande sonore, quant à elle, agit comme une zone de ponctuation, de retournement et de discontinuité.

Pour mes œuvres vidéo antérieures, j'ai produit des bandes sonores dans lesquelles les événements sonores agissent sur l'image vidéo. Dans la vidéo *C.-À-D.* par exemple, le son du couvercle de la poubelle qui oscille appelle l'arrivée du personnage pour qu'il interrompe ce crescendo sonore; ou bien le bruit des pas dans la neige exige des pieds qu'ils prennent place dans les traces d'empreinte au sol. Dans l'installation *La Dynamo*, les bruits de frottement de corps sur les surfaces, doublés en studio puis postsynchronisés, portent notre attention sur les petits gestes du corps, parfois à peine perceptibles si la trame sonore ne nous guide pas vers eux; les sons *off* qui évoquent les grondements de moteur de voitures provoquent les mouvements des dormeurs à l'image. Ainsi dans mes œuvres, la bande sonore et l'image se partagent l'espace du récit.

Mon travail de la bande sonore s'inscrit dans une filiation d'artistes qui utilisent les événements de la bande sonore et ceux produits par l'image vidéo afin de produire un récit. Dans son film *Prelude* (2000, 4 min.), Michael Snow déconstruit la narration en désynchronisant des portions de la bande sonore. Il découpe en plusieurs portions la bande sonore enregistrée en synchronisme avec le plan-séquence et intervertit leur ordre de manière à ce que le premier extrait se retrouve à la fin — et inversement — sans pourtant altérer le défilement de l'image. Quand le spectateur

écoute ce film, il découvre à peu près à mi-chemin une portion de la bande sonore synchrone avec l'image qui, au bout de quelques secondes, repère son synchronisme alors que l'on entend un « cut » dans la bande sonore. Ce court film porte le récit dans un entre-deux, entre l'expérience auditive et l'expérience visuelle et force le spectateur à trouver l'ancrage qui lie le son à l'image. L'expérience du spectateur se situe entre la réception du récit et le décodage de la structure du récit. Dans mon travail, le rapport entre le son et l'image est interrogé à travers les notions de hors-champ sonore, de synchronisme et d'écart entre le point d'écoute et le point de vision.

Dans l'installation *Les unités*, le sonore précède et prolonge l'écran, il occupe conceptuellement tout l'espace de la galerie³⁰. Il y a, dans le montage audio, des sons *in* et des sons *off*. Les sons *in* : le bruitage de ce qui est visible à l'écran — sons de clés qui s'entrechoquent, de papiers qui frottent le sol, de la roue libre qui entre en contact avec la chaîne de bicyclette. Les sons *off* : l'environnement sonore ambiant des lieux imaginés d'où proviennent les passants, le bruit des pas au sol. Les sons *off* bousculent l'effet de réalité que porte l'image. Par à-coups et discontinuités, ils brisent l'« invisibilité » du montage image. Parce qu'on ne peut en saisir précisément l'origine, ils sont « acousmatiques ». Les sons *in* produisent un effet de coulisse en prolongeant les déplacements de chacun des passants en dehors du cadre de l'image. L'entrée et la sortie des individus est annoncée dans l'espace sonore. Synchrone, le son se soude à l'image de sorte à augmenter la vraisemblance de la situation.

Entre ces deux types d'interventions sonores, le jeu de la construction et de la déconstruction du récit trouve un nouvel ancrage. L'espace sonore lie et délie à la fois les images entre elles. Soit qu'il adhère à l'image par l'ajout de divers bruitages,

³⁰ Ne dit-on pas, justement, que l'espace sonore n'a pas de hors-champ, que le son n'a pas de cadre? Autour de cette question, je me réfère au chapitre 4 : la scène audio-visuelle dans Michel Chion, *L'Audio-vision*, Paris, F. Nathan, 1990, pp. 59-82.

produisant ainsi un effet de valeur ajoutée, une plus-value qui enrichit l'effet de réel de l'image vidéographique, soit qu'il ajoute arbitrairement à l'image une nouvelle couche, celle de l'ambiance sonore. C'est dans l'espace sonore que la construction spatiale sera réellement révélée et rejouée à travers un montage qui, à l'inverse de l'« invisibilité » du montage image, sera justement perçu comme audible, comme identifiable. Ainsi, notre traitement sonore rappelle, à la suite des propos de Véronique Campan dans son livre *L'écoute filmique* que « loin d'affermir nos repères spatiaux, le son filmique travaille par menues désorientations et dénonce les limites d'une construction géométrique de l'espace³¹. » Quel effet cela produit-il que de situer un espace sonore dans un autre? Où puis-je me situer quand je suis dans un lieu et que j'en entends un autre?

Le décalage entre la bande sonore et la bande image produit des effets d'écart perceptuels. Entre le *ici* de la bande image et le *ailleurs* de la bande sonore s'érige une contradiction insoluble que le spectateur-visiteur devra négocier avec lui-même. Plus flagrant encore est l'écart entre le point de vision et le point d'écoute offert par l'ensemble du dispositif. Si l'image ne s'offre pleinement qu'en un point précis de l'espace de la galerie, le sonore s'entend de partout, il occupe à tout moment l'expérience perceptuelle du spectateur-visiteur. Ce décalage entre perspective optique — point d'où l'on voit — et perspective acoustique — point d'où l'on entend — se présente également au niveau des sons *in*. Issue de bruitage, cette partie de la bande sonore se veut à l'avant-plan, située à proximité du passage de chacun, de manière à ce qu'il y ait une distance mesurable et incohérente entre notre posture d'écouteur et notre posture de regardeur. Cette inadéquation « travaille l'attention du spectateur et contribue à la construction même de la représentation³². » La marge de manœuvre du spectateur-visiteur est à situer précisément entre ces deux espaces de représentation. Entre ici et ailleurs, là où l'œuvre demande à combler un écart sémantique.

³¹ Campan, Véronique, *L'écoute filmique*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 1999, p. 70.

³² *Idem*. p. 71

Pour finir, je situe l'espace de fabrication des sons *in* dans un écran encastré où des mains manipulent des objets afin de produire des sons synchrones à la projection. Cette antichambre de l'espace d'exposition, c'est à la fois l'atelier — garni de ses outils épars — mais aussi l'arrière-scène, l'envers du décor³³. Avec ce deuxième écran situé en retrait de la salle d'exposition, je désamorce toute véracité potentielle issue du récit mis en place dans la projection. L'ensemble se présente finalement comme un assemblage sans voile qui révèle la part extrêmement fragmentée de la construction sonore. L'espace du jeu de la construction, de l'aller-retour entre regarder et entendre, entre le faire et la préparation du faire, c'est le son pour le son avant le passage au récit. C'est également la mise en abîme qui rend caduque la croyance au récit. Voilà en quoi l'espace sonore introduit des discontinuités dans le récit audiovisuel de cette installation.

À l'espace sonore issu du récit audiovisuel s'ajoute les sonorités qui contaminent l'espace de la galerie — ronflement de la ventilation, sons du passage des autres visiteurs, brouhaha généré par l'activité humaine environnante, etc. Ce dédoublement entre l'espace sonore propre à l'installation et l'espace sonore issu de la galerie dans lequel nous nous trouvons nous rappelle une fois de plus que *Les unités* est une intervention *in situ*.

³³ Si la construction du son appelle une arrière-scène à l'action, il semble que dans le cas de la projection, c'est l'analogie de la coulisse théâtrale qui s'impose. Les apparitions de nos figurants, de la gauche vers la droite, d'un côté à l'autre, produisent un effet d'attente. Comme si, justement, ils attendaient tous, à côté de l'écran, leur tour de passage.

CONCLUSION

Dans ce texte d'accompagnement lié à l'exposition *Les unités*, j'ai tenté de mettre en perspective cette installation avec mes œuvres vidéographiques antérieures et d'aborder les principales notions que mon travail soutient.

J'ai d'abord développé les différences entre les notions de lieu et d'espace habités afin de préciser comment ma recherche artistique tend à se situer dans une tension entre ces deux notions. À travers les spécificités d'une installation *in situ*, j'ai cherché à savoir comment mes dispositifs de projection d'images confrontent le spectateur-visiteur à l'espace environnant. En l'opposant au regardeur cinématographique, j'ai tenté de préciser ce qui était en jeu dans l'expérience du spectateur-visiteur de mon installation. Autour d'un lieu de passage fictif où une série de marcheurs déambulent, j'ai cherché à produire un lieu d'observation et de comparaison, un lieu où l'imaginaire de la fiction côtoie le document de la captation sociologique. Enfin, j'ai décomposé quelques-uns des éléments du langage vidéographique qui me permettent de produire cet espace à la fois plausible et impossible, lieu de débordements et d'étalonnage d'un groupe d'individus. J'ai aussi défini la notion de cadrage afin d'évaluer comment mes récits audiovidéographiques utilisent le point de vue fixe et à quelles fins. Dans *Les unités*, j'utilise la technique du montage « invisible » pour produire un temps continu à partir de séquences temporelles distinctes. Pour finir, j'ai traité ma manière d'élaborer la bande sonore dans une perspective de discontinuité avec l'image.

Ces recherches autour de la cohabitation de plusieurs passants dans une même image me portent vers une proposition audiovidéographique qui réunirait plus encore la vraisemblance et la chimère. Quel effet cela produirait-il que de voir un même individu se poursuivre alors qu'il répète et prolonge une action qu'il effectue?

La vidéo *Dans la Poubelle* (2006, 1 min 37), postérieure à l'installation *Les unités*, présente un même individu qui, en tant que figure, se répète dans l'image en jetant les uns après les autres différents objets dans une poubelle. Son défilement convoque des variations dans la répétition.

LÉGENDE



ÉCRAN SUSPENDU À LA COLONNE. Projection in situ d'un récit inscrit dans l'espace de la galerie.



ÉCRAN PLAT ENCASTRÉ À L'HORIZONTAL. Table de bruitage où des mains manipulent des objets qui sonorisent les événements retrouvés dans la projection.



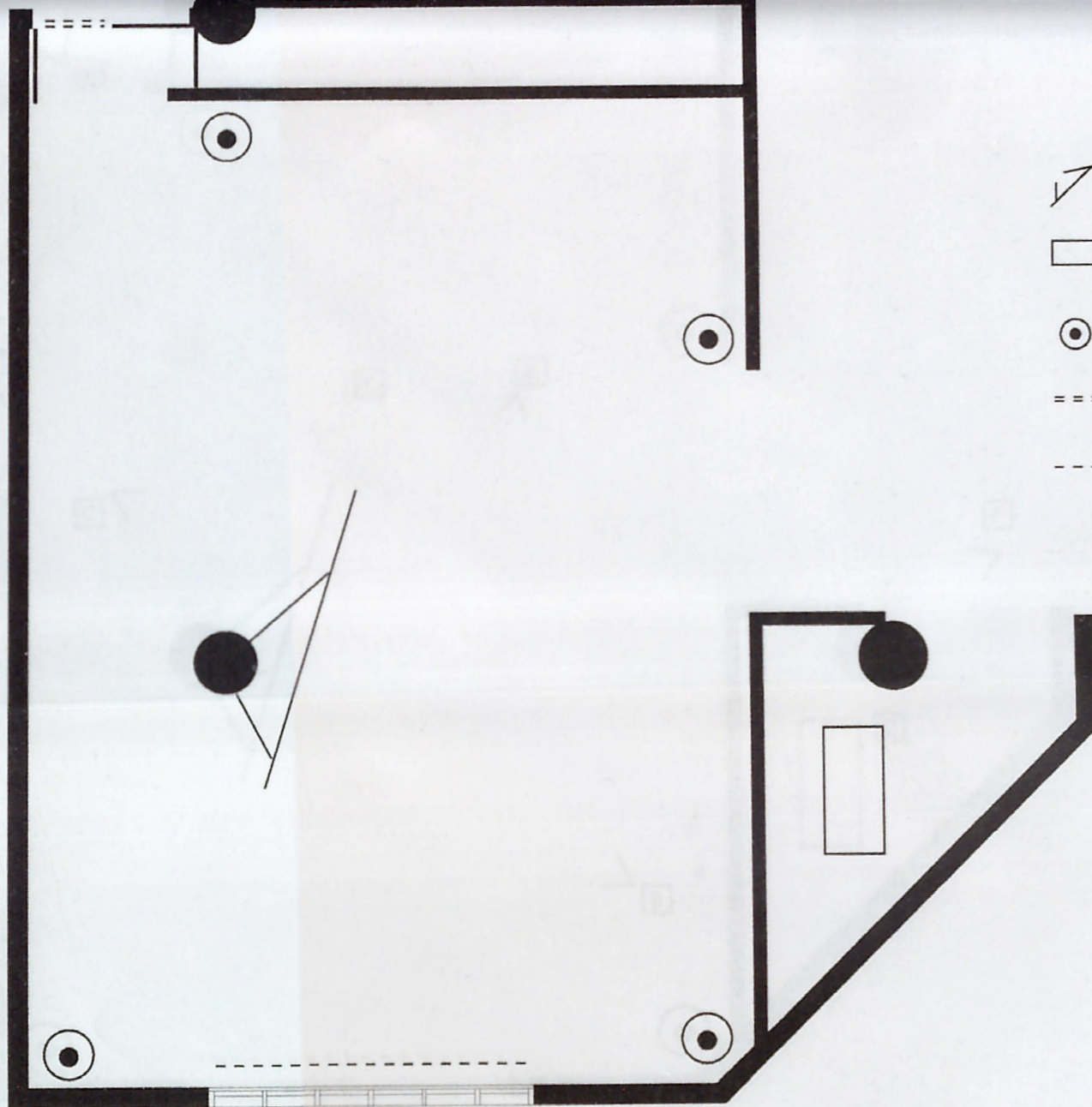
ENCEINTES ACOUSTIQUES. Diffusent une trame sonore synchrone aux deux sources vidéo.



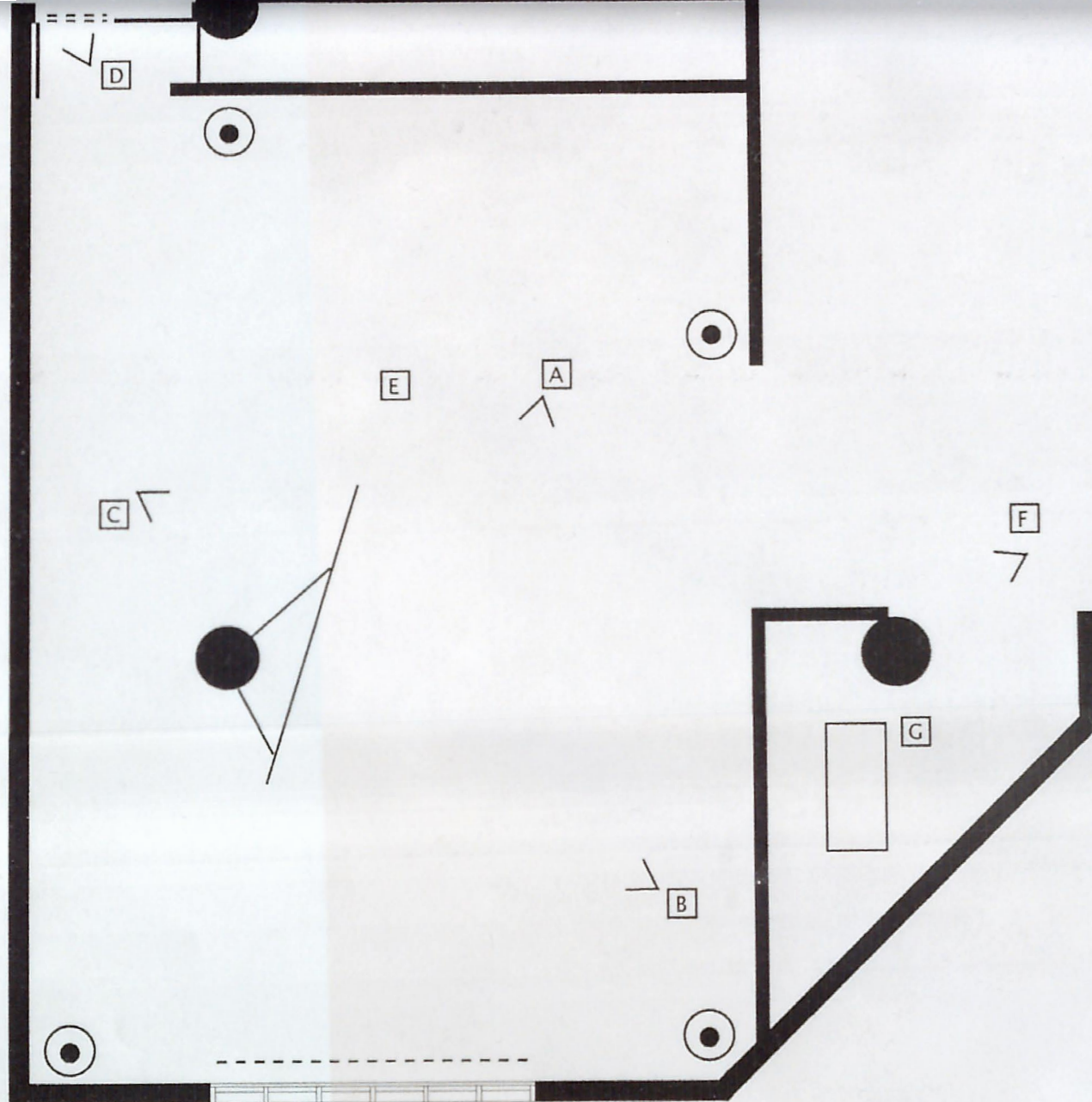
VITRE DE PLEXIGLASS. Substitut à la porte permettant de voir le corridor derrière la galerie.



AUTOCOLLANTS BLANCS. Masque la portion supérieure des vitrines et permet de voir les pieds des passants à l'extérieur de la galerie.



CERTAINS LIEUX CLÉS DE VISION ET D'ÉCOUTE



- A** (à voir) l'écran déformé et les pieds des passants dans le corridor en arrière-plan.
- B** (à voir) l'écran suspendu en phase avec le lieu.
- C** (à voir) l'écran suspendu de dos, les autres visiteurs derrière celui-ci et la colonne tronquée dans l'image.
- D** (à voir) l'extension de la galerie vidée; à l'extrémité un bac de recyclage bleu qui apparaît dans la projection.
- E** (à entendre) point idéal de la quadraphonie. La dimension sonore de l'installation s'entend en tous points de la galerie.
- F** (à voir) les deux images simultanément; leur synchronicité avec la trame sonore.
- G** (à voir) l'écran vidéo du bruitage en aplat. Possibilité de circuler autour.

> indique la direction du point de vue.

BIBLIOGRAPHIE

- Augé, Marc, 1992, *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris : Seuil, 150 p.
- Aumont, Jacques, 1990, *L'image*, Paris : F. Nathan, 248 p.
- Aumont, Jacques, et al., 1997, *Projections, les transports de l'image*, Tourcoing : F. Hazan, 235 p.
- Bresson, Robert, 1983, *Notes sur le cinématographe*, Paris : Gallimard, 139 p.
- Casetti, Francesco, 1999, *Les théories du Cinéma depuis 1945*, Paris : F. Nathan, 374 p.
- Campan, Véronique, 1999, *L'écoute filmique*, Saint-Denis : Presses Universitaires de Vincennes, 156 p.
- Chion, Michel, 1990, *L'audio-vision*, Paris : F. Nathan, 186 p.
- De Certeau, Michel, 1990, *L'invention du quotidien, 1. arts de faire*, Paris : Gallimard, 350 p.
- Gebauer, G. et Wulf, C., 2004, *Jeux, rituels gestes, les fondements mimétiques de l'action sociale*, Paris : Anthropos, 298 p.
- Goffman, Erwin, 1974, *Les rites d'interactions*, Paris : Ed. de Minuit, 230 p.
- Dan Graham, 1992, *Ma position. Écrits sur mes œuvres*, Villeurbanne : Les Presses du Réel, 254 p.
- Jost, François, 1998, *Le temps d'un regard. Du spectateur aux images*. Québec : Nuit Blanche éditeur, 184 p.
- Metz, Christian, 2003, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris: Méridiens Klincksieck, 219 p.
- Perec, Georges, 2000, *Espèces d'espaces*, Paris : Galilée, 185 p.
- Schefer, J.L, 1980, *L'homme ordinaire du cinéma*, Paris : Gallimard, 207 p.
- Villain, Dominique, 1996, *L'oeil à la caméra*, Paris : Cahiers du Cinéma, 165 p.

frédéric lavoie

les unités

23 février au 31 mars 2007

Vernissage : jeudi 22 février à 17 h 30

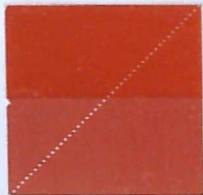
Des lignes de hauteur :

Samedi 3 mars de 22h à 1h dans le cadre de la Nuit blanche à Montréal

Appui : Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM)

galerie de l'uqam

www.galerie.uqam.ca



UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
PAVILLON JUDITH-JASMIN, LOCAL J-R 120

1400, RUE BERRI (ANGLE SAINTE-CATHERINE EST), MTL
T 514 987 8421

MARDI À SAMEDI DE 12 H À 18 H

WWW.GALERIEJUQAM.CA

galerie de l'uqam